CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS
LODOSS WAR
A Lenda do Cavaleiro
HISTÓRIA:
RYO MIZUNO
DESENHO:
MASATO NATSUMOTO

LODOSS WAR

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

A Lenda do Cavaleiro

Ryo Mizuno

História

Masato Natsumoto

Desenho

Germana C. Viana

Letras

Kazuko Furuya

Tradução

Elza Keiko

Edição e Adaptação

Personagens

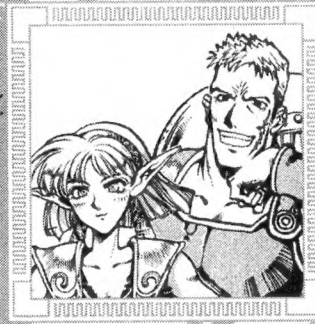
Spark

Aprendiz de cavaleiro de Flaim, herdeiro da Tribo da Chama e o grande herói da série!

Neece

A jovem clériga de Marfa é filha do mago Slayn e seu destino está intimamente ligado ao futuro de Lodoss!

Garrack e Leaf

Guerreiros mercenários de Flaim. Leaf é uma meio-elfa, sendo capaz de realizar magias elementais.

Greevus e Aldonova

Greevus é um clérigo de Myri, o deus da guerra. Aldonova é um mago subordinado a Slayn.

Ryna

Humana, salteadora. Tem habilidades acrobáticas e é muito ágil. Quer vingar a morte de seu falecido companheiro.

Rei Kashue e Slayn

O Rei Kashue é o soberano de Flaim e mentor de Spark. Slayn é o mago do castelo do Rei Kashue, é um grande amigo de Parn e pai de Neece.

Deedlit e Parn

Deedlit é uma elfa nobre que pratica magia elemental. Parn é o Cavaleiro Livre. Ambos são grandes heróis da Guerra dos Heróis. Parn inspirou Spark a desejar tornar-se cavaleiro.

Wagnard

Necromante, seguidor de Kardis, a Deusa da Loucura e da Destruição, aliado de Marmo.

Ashram

Ashram é o Cavaleiro Negro, o temível e respeitável líder das tropas de Marmo, guerreiro de grande fibra e determinação.

Pirotess

Esta elfa drow é uma das comandantes de tropas de Marmo e fiel seguidora de Ashram.

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

A Lenda do Cavaleiro

Índice

Capítulo 13
A decisão de Ryna, a escolha de Spark
07

Capítulo 14
O confronto do destino
39

Capítulo 15
A ameaça que se aproxima
75

Capítulo 16
Porque somos companheiros...
107

Capítulo 17
E então, Spark?
139

Estrada para Lodoss
179

Próxima Edição
191

Anteriormente...

Estamos em Lodoss, a ilha amaldiçoada que se situa ao sul do continente de Alecrast. Spark recebeu ordens do rei Kashue, de Flaim, para caçar os ladrões da "Esfera de Cristal das Almas". Depois de diversos obstáculos, o aprendiz de cavaleiro e sua equipe encontram os ladrões e, mesmo após os derrotarem numa longa batalha, não conseguiram recuperar o tesouro. Frustrados, chegam em Hiruto, cidade ao sul da capital, e recebem uma nova missão: levar uma mensagem para o Rei Monge Etoh, de Valis. Porém, em Loido está Jiba, um poderoso elfo drow que provoca um terrível massacre no templo de Pharis!

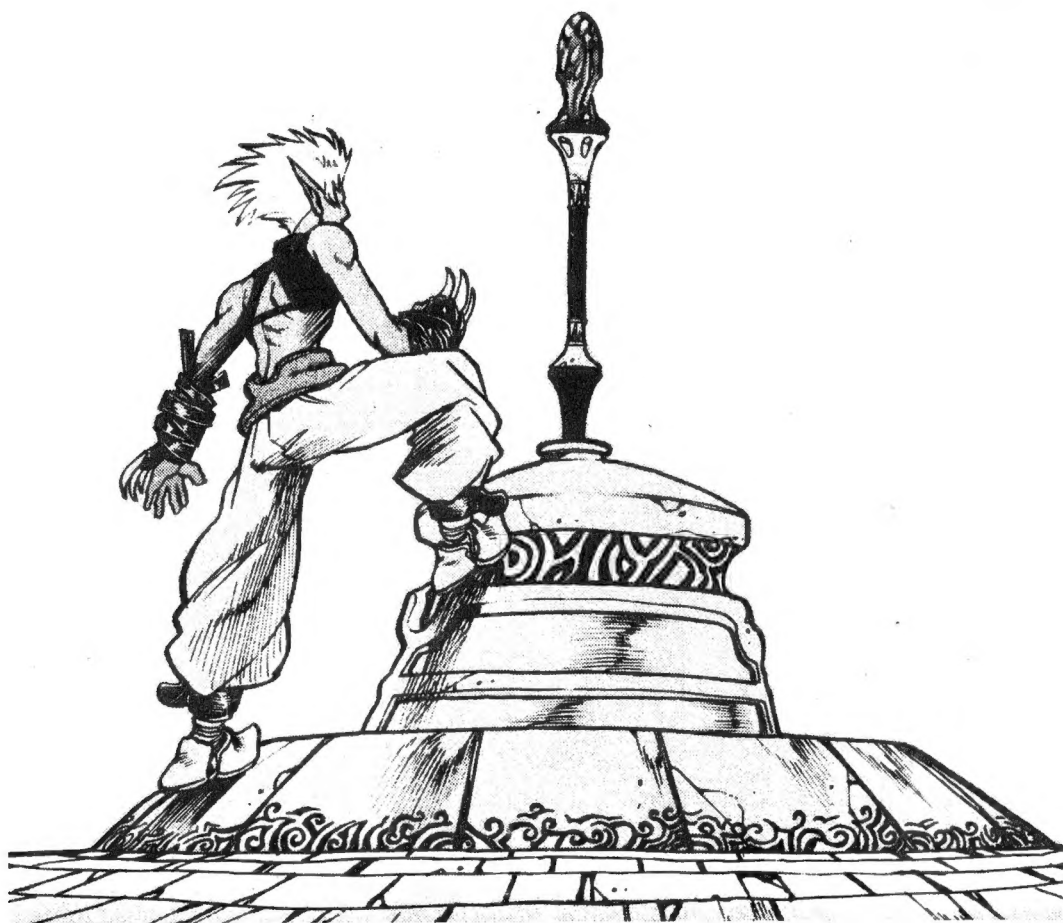
COM DUAS CHAVES E UM PORTAL...

“...ASSIM, KARDIS, A DEUSA MALIGNA, RESSUSCITARÁ”...

LODOSS WAR

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

Autor: Ryo Mizuno
Desenhista: Masato Natsumoto

A Lenda do Cavaleiro

ZUUUH
ZUUUH
GROOOH
ZUUUH
ZUUUH
UM ELFO DROW INVADIU O TEMPLO DE PHARIS DISFARÇADO DE PEREGRINO!!

13
A decisão de Ryna, a escolha de Spark

あ
AGH
PISH
VAAAASH
SHAAH

TINK
KHYUUU
KHYUUU
VAMOS! SÃO GUERREIROS PRESAS DE DRAGÃO! SÃO MORTOS-VIVOS, NÃO HÁ O QUE TEMER!!
WAH
ZAH
WAAH
WAH
ZAAAAH

OOOH
SENHORITA NEECE, NÃO VÁ! FIQUE AQUI, POR FAVOR!!
GASH
MAS...
KHAK
HU, HU!
KHAK
KHAK
KHAK
KHAK

ELFOS DROWS ATACARAM O TEMPLO DE FALIS!!

ELFOS
DROWS?!
COMO?!!

Z-ZAH

COMO ISSO PODE SER?
NÃO SABEMOS OS DETALHES! MAS, NESTE EXATO MOMENTO, A TROPA DE GUERREIROS MONGES ESTÁ CONFRONTANDO OS INVASORES DENTRO DO TEMPLO!

Z-ZASH
UM ATAQUE SURPRESA DE ELFOS DROWS? POR QUE CRIATURAS COMO ELES ESTÃO EM VALIS...?
NÃO, MAIS DO QUE ISSO, ELES AINDA PODEM ESTAR COM A ESFERA DE CRISTAL DAS ALMAS ROUBADA...!
ESPERE, SPARK!!

PRETENDE SE PRECIPITAR DE NOVO?

ISSO SIGNIFICA ABANDONAR A MISSÃO DE ENTREGAR A MENSAGEM OFICIAL PARA O REI.

SUA META É SE TORNAR UM CAVALEIRO, NÃO É?!

CLARO... CLARO QUE SIM!

ENTÃO, EU PERGUNTO...
...PARA VOCÊ, O QUE É SER UM CAVALEIRO?

QUE PAPO É ESSE NUMA HORA DESSAS?
SE O LÍDER DIZ QUE VAI, DEVEMOS SEGUI-LO SEM QUESTIONAR, NÃO ACHA?

CALE-SE, GARRACK!!

RESPONDA COMO UM CAVALEIRO, SPARK!

NÃO...

VOCÊ ESTÁ QUERENDO QUE EU, UM MERO APRENDIZ, SAIBA UMA RESPOSTA COMO ESSA...?

PIK

O QUE A SUA PERGUNTA TEM A VER COM A CIRCUNSTÂNCIA ATUAL?!

ASSIM, DE REPENTE, NÃO SEI RESPON-DER...!

ENTÃO, RECONHEÇA QUE O QUE VOCÊ ALMEJA NÃO É SER CAVALEIRO!!
PLAFT!
GASH
STAMP
HEIN? O QUE ESTÃO FAZENDO?!
EU ACREDITO QUE SER CAVALEIRO É TER CAPACIDADE DE DECISÃO!!
ISSO IMPLICA EM DETERMI-NAÇÃO!
UUH...

QUERO SABER, SPARK.

NÃO É UMA HORA MEIO IMPRÓPRIA PARA UMA CONVERSA DESSAS?

TOME UMA DECISÃO, LORDE SPARK. NÃO COMO APRENDIZ, MAS COMO CAVALEIRO!

ESCUTA PESSOAL! NÃO É HORA DE BRIGAR!!
... UMA DECISÃO ...
......
GUIK
PASH

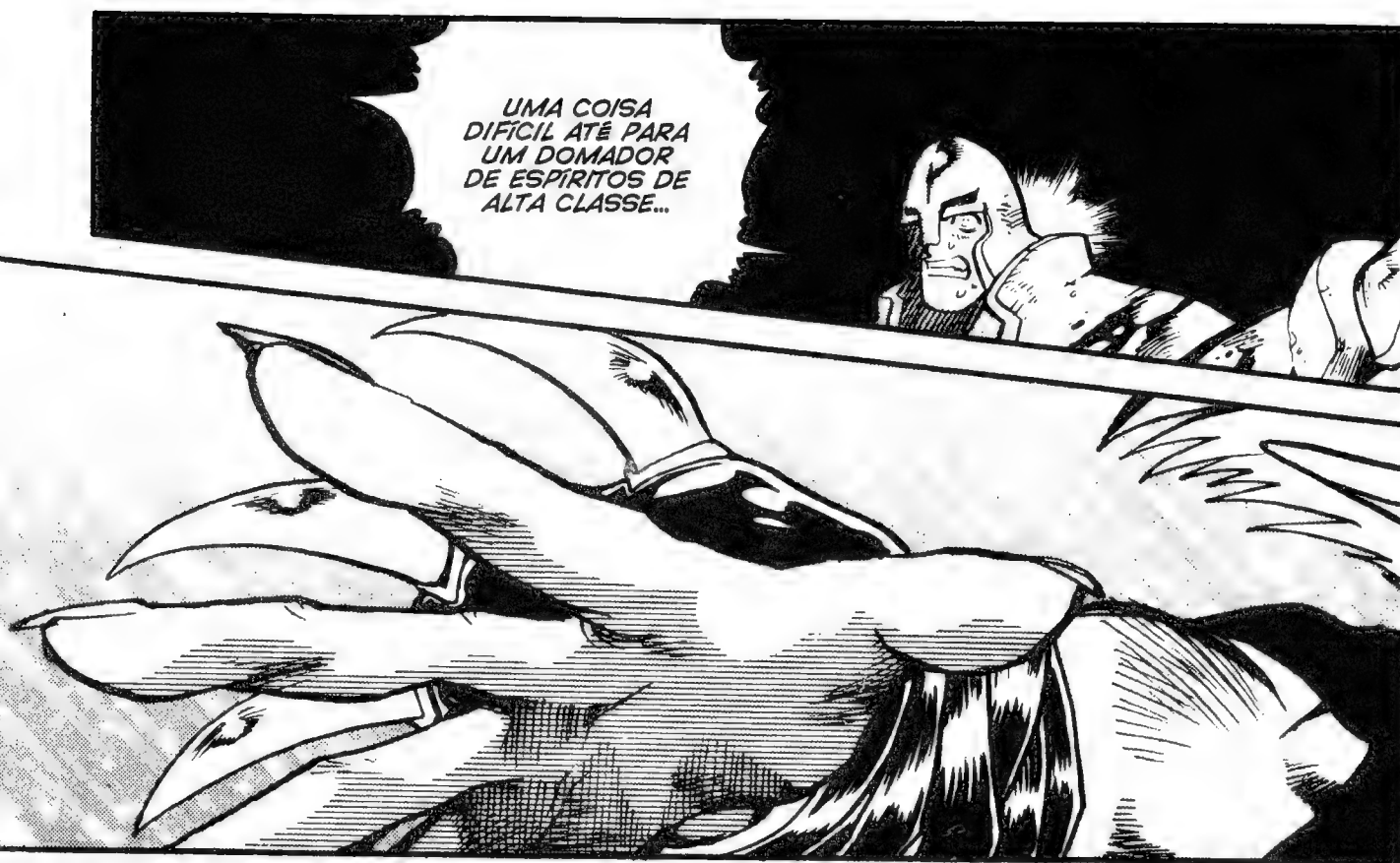
RYNA!!
EU VOU!!
É ISSO MESMO!! RANDY ERA UM PRECIOSO COMPANHEIRO.
TAP
E EU VIM ATÉ AQUI COM DETERMINAÇÃO DE VINGÁ-LO, MESMO QUE FOSSE SOZINHA!!
E ENTÃO, LORDE SPARK? ESTOU ESPERAN-DO...
...A SUA DECISÃO COMO CAVALEIRO !!

A MINHA DECISÃO PESSOAL AINDA É: "VAMOS COMBATER OS ELFOS DROWS".
E... CONFORME DIZ O SACERDOTE GREEVUS...
...SE EXISTE UM CAVALEIRO EM MIM, ESTA É A DECISÃO QUE ELE TOMARIA.

VAMOS!!
SE NÃO AGIRMOS AQUI, AGORA, VAMOS NOS ARREPENDER PARA SEMPRE!!
QUE SEJAM APENAS OS QUE CONFIAM EM MIM...
...E APENAS ESSES: SIGAM-ME!!
BAN
UAU...
ISSO!

GOOOH
UUF!
STOOMP
ENFIM TERMINOU.
UAHH...
TCHAK
TUMP
DES-GRA-ÇADO...
KAH
KAH
KAH

MAS VÃO SE ARREPENDER POR TEREM SOBREVIVIDO...
FUOOO
VUUSH
VENTO?!
OOOOH
KYUUUH

VIUOOOOH
ZUUUM

UM MOLEQUE COMO ESSE... CONSEGUE UTILIZAR A MAGIA DE INVOCAÇÃO DE UM ESPÍRITO SUPERIOR?!

COMO ASSIM?!

SE NÃO CONSEGUEM ACREDITAR, EXPERIMENTEM COM SEUS PRÓPRIOS CORPOS.

Ó Jin, Espírito Superior do Vento...

Mostre-lhes a prova de seu contrato comigo.

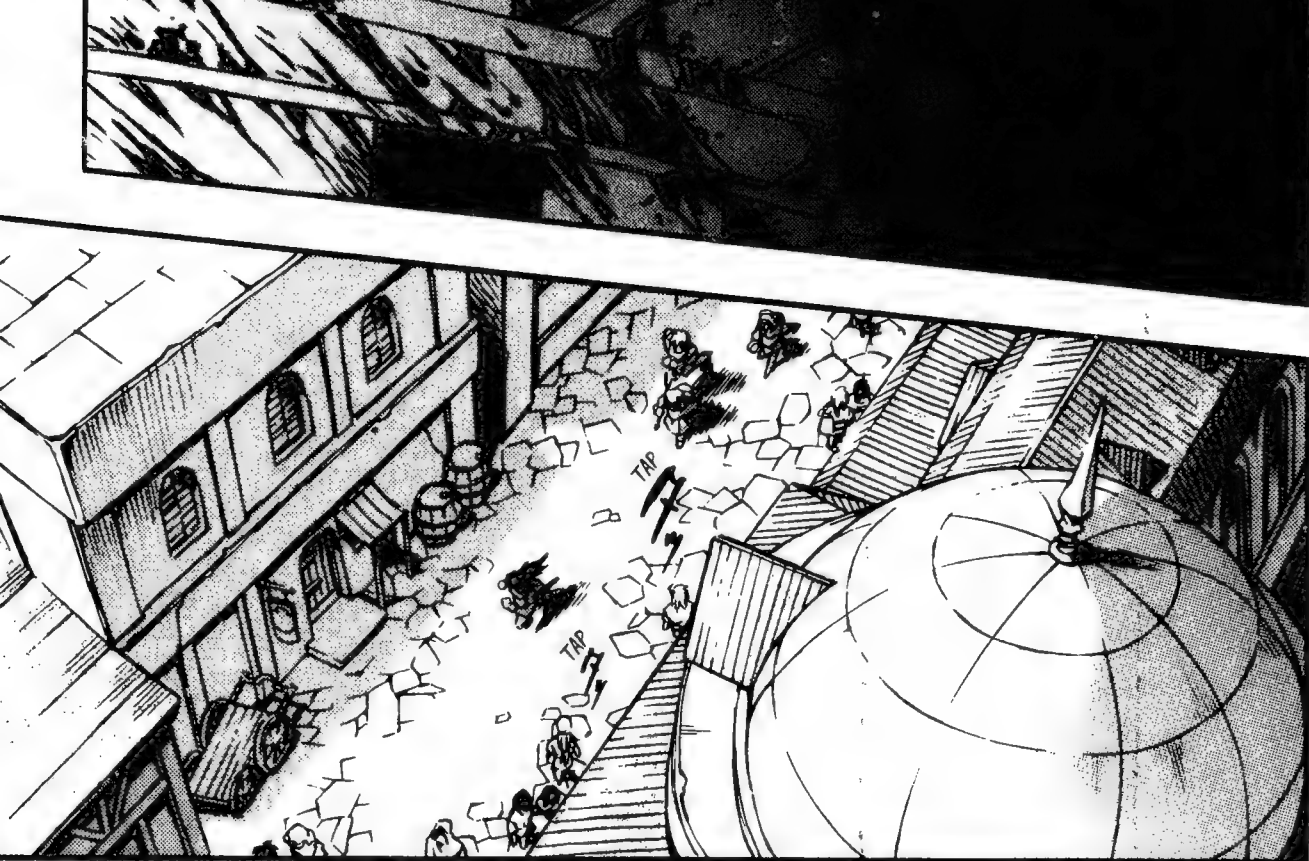
Estraçalhe-os.
AAAARGH!
SHUUUÚH
HU,
HU,
HU!

TAP
TAP

NÃO SEI DIZER O QUE..

...MAS ALGO NO CAPITÃO MUDOU.

DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO?

はっ ARF
はっ ARF

DAQUI
EM DIANTE
ELE IRÁ SE
TRANSFORMAR
AINDA MAIS!

SUUU
......
SE FOR O CETRO DA VIDA O QUE AQUELE ELFO DROW QUER...
TAP
...NÓS PRECISAMOS IMPEDIR!!
AH?! SENHORITA NEECE?!

ははっ
HÁ! HÁ!
14
O confronto do destino

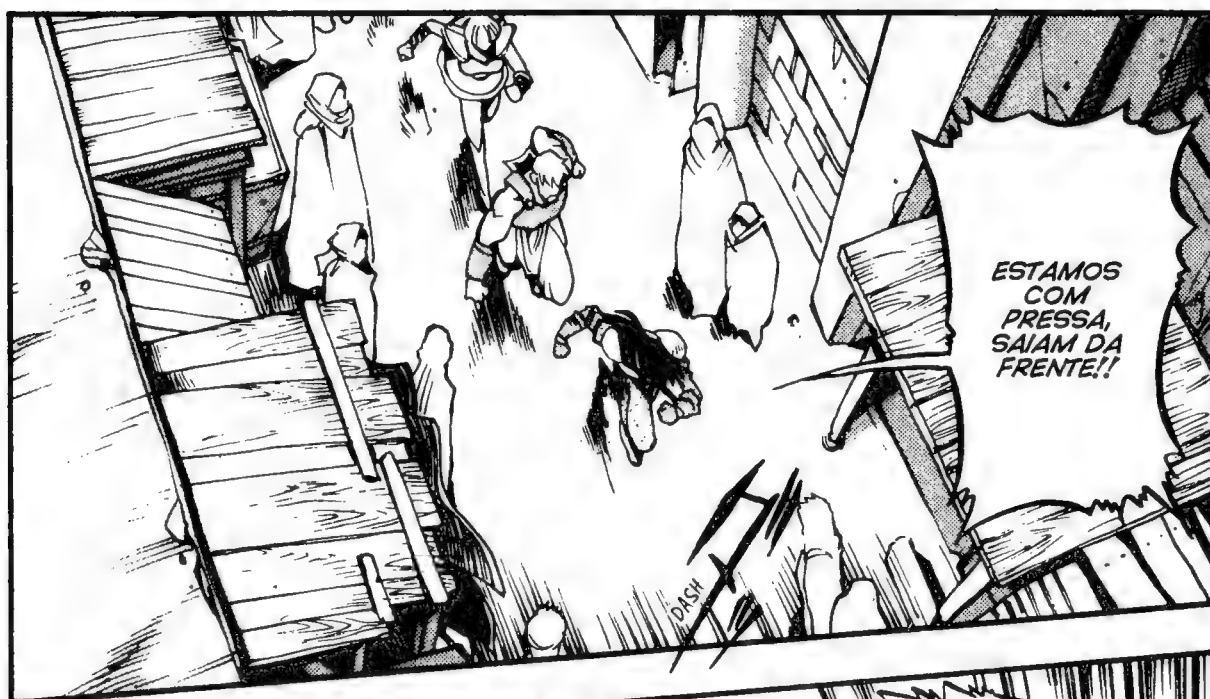
SAIAM DA FRENTE!!
ZAH
POCÓ!

ESTAMOS COM PRESSA, SAIAM DA FRENTE!!

DASH

CAPITÃO!! NÃO ALCANÇAMOS A RYNA...

...SERÁ QUE SEGUIU POR OUTRO CAMINHO?

TALVEZ SIM!!

MAS O DESTINO É O MESMO!! COM CERTEZA, VAMOS NOS REENCONTRAR!
TAP
ZAH

PIK
GUIKH
HM
GAT

HAAAAH
HAAAAH
TAP

KUOOOOOH

SE ATÉ A
TROPA DE
GUERREIROS
MONGES DE
VALIS ESTÁ
NAQUELE
ESTADO...

É UM INIMIGO
POR DEMAIS
ENIGMÁTICO.
NÃO HÁ COMO
SABERMOS SUA
REAL CAPACIDADE.
VAMOS RECUAR
EM SILÊNCIO.

ZAH

ENTÃO, ESTÁ INSINUANDO QUE ENTREGUEMOS O CETRO DA VIDA PARA ELE SEM RESISTÊNCIA?!

NÃO É UM INIMIGO QUE SÓ NÓS DOIS CONSEGUIREMOS CONTER SOZINHOS, SENHORITA NEECE!

ZAH

ZAH

É AQUI NO FUNDO...

HM

APLICARAM UMA MAGIA DE DEFESA COMUM.

Z-ZAH

OOOOOOM

GUIUOH
OOH
GASH
BLAM

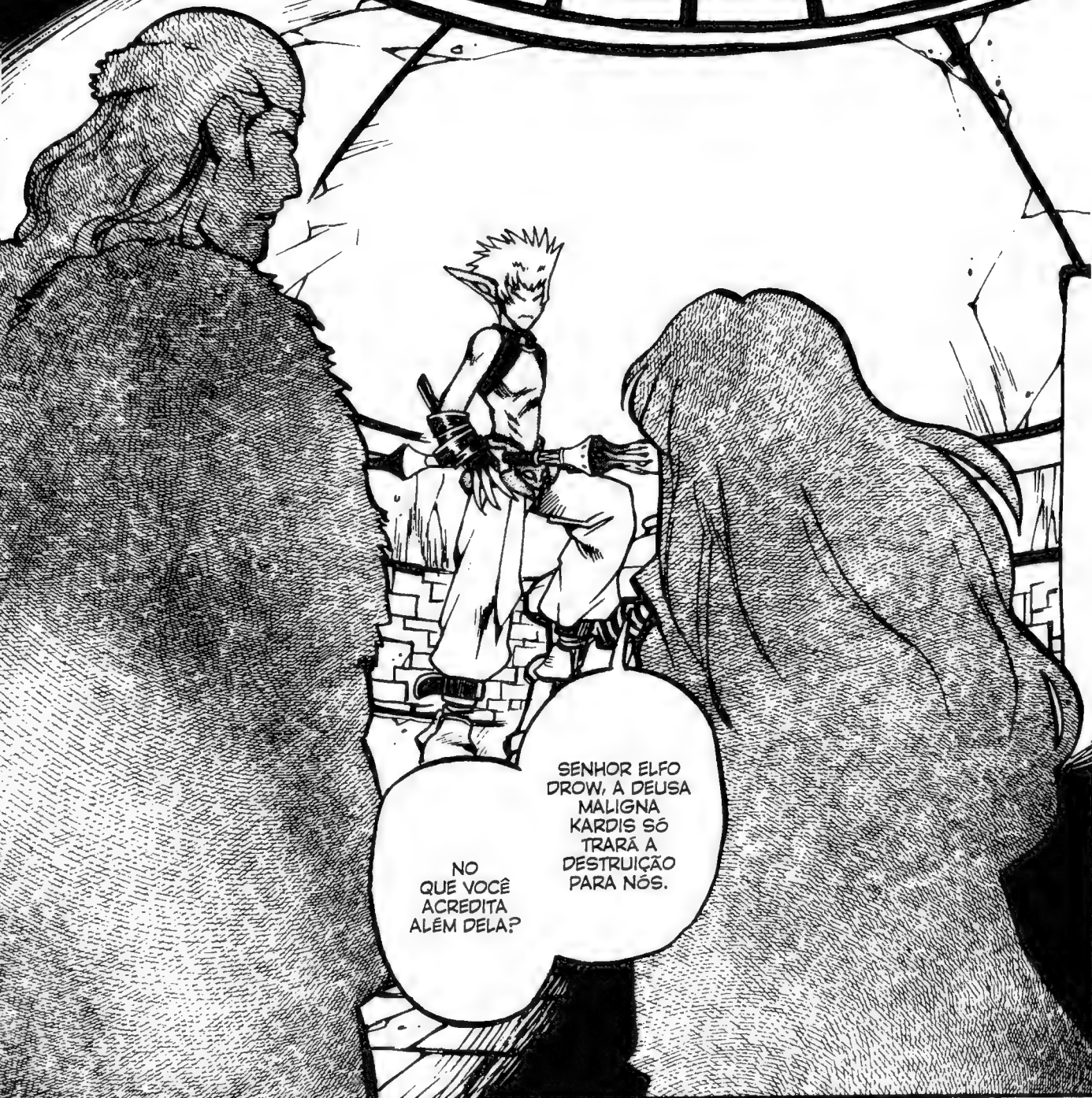
GH
O IMPORTANTE É CRER.
VOCÊ MESMO TEM QUE CRER EM SUA CAPACIDADE!!

PROTEGER O CETRO DA VIDA SIGNIFICA SALVAR O MUNDO DA EXTINÇÃO.

POR FAVOR, ALDONOVA.
NÃO ESQUEÇA A DETERMINAÇÃO QUE SENTIMOS QUANDO DECIDIMOS VIR ATÉ AQUI.
DETERMINAÇÃO...

GASH
GUIVOH
COM CERTEZA É O CETRO DA VIDA LOUVADO COMO O TESOURO COM PODER EXTREMO PARA A CURA.
SINTO-ME INTIMIDADO COM UMA MAGIA QUE NÃO DÁ PARA SABER O LIMITE...!
BRR BRRR

PARE COM ISSO!!
VOCÊ SABE QUE WAGNARD PRETENDE USAR ESTE CETRO PARA PROVOCAR A EXTINÇÃO DO MUNDO?!
EU SOU NEECE, UMA SACERDOTISA DA GRANDE MARFA. ESTE É O FEITICEIRO ALDONOVA.
SENHOR ELFO DROW, OUÇA-ME, POR FAVOR.
A EXTINÇÃO DO MUNDO É ALGO QUE NEM NÓS, NEM O POVO DE MARMO PODE DESEJAR.

PELO CONTRÁRIO. SERÁ NA EXTINÇÃO DO MUNDO QUE VOU ADQUIRIR A MINHA VIDA.

SENHOR ELFO DROW, A DEUSA MALIGNA KARDIS SÓ TRARÁ A DESTRUIÇÃO PARA NÓS.
NO QUE VOCÊ ACREDITA ALÉM DELA?
O QUE SERÁ? PARE COM PERGUNTAS SEM SENTIDO E SUMA.
OUÇAM, CRIANÇA METIDA E GRANDALHÃO, HOJE ESTOU DE BOM HUMOR, POR ISSO VOU PERMITIR QUE ESCAPEM.

DASH
HU, HU, HU!
......
SE-NHORITA NEECE...
QUE COISA...

EU ACREDITAVA QUE NINGUÉM IRIA DESEJAR A RESSURREIÇÃO DA DEUSA MALIGNA...
MAS ASSIM COMO WAGNARD, ELE TAMBÉM ESPERA OBTER ALGUMA COISA DA DEUSA MALIGNA KARDIS.
MAS... O QUE ELE ESPERA COM ISSO?!
DOOOH
UGH!

CAPITÃO ...
STAMP
STUMP
GARRACK, AJUDE AQUI!!
......
CAPITÃO!! ALI!!
É RYNA!!
!?

TAP
TAP
TAP
TAP

SEM DÚVIDA, É TÃO ÁGIL QUANTO UMA SALTEADORA...!

HÃ?!

NÃO! NADA, NÃO!

T-TAP

TUP

WOOH

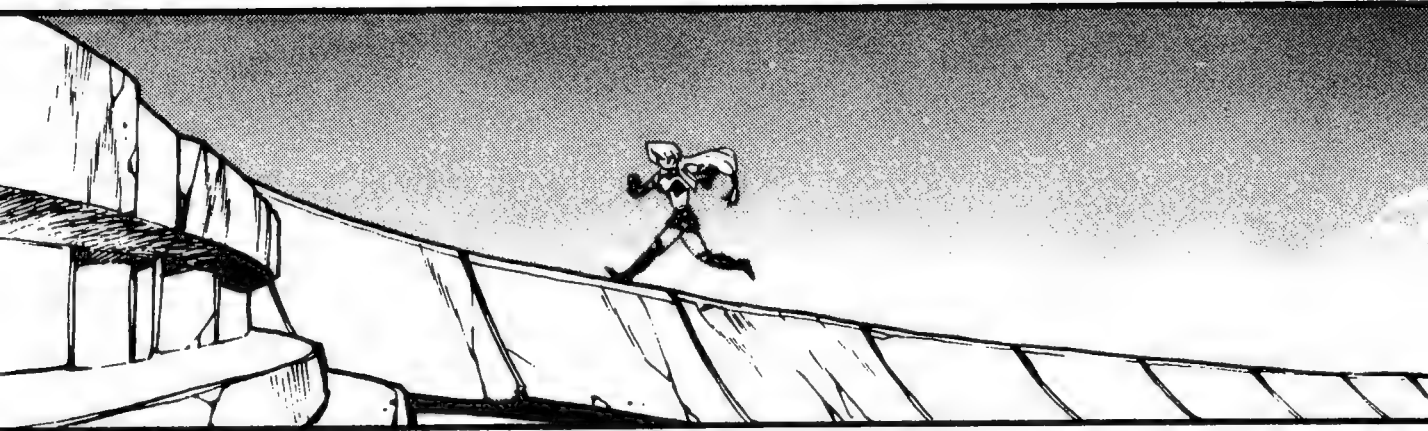
WOOH

WOOH

WOOH

!!
BAM

UM ELFO DROW!!
GRR

SENHORITA NEECE, PARE, POR FAVOR!!
ESPERE AÍ!!

ME DIGA O QUE HÁ ALÉM DA DESTRUIÇÃO ?!
MOLECA PERSISTENTE...
SE CONTINUAR A TEIMAR, TEREI QUE MATÁ-LA...

EU TENHO O DIREITO DE SABER!!

DIREITO?

!!?
"DUAS CHAVES E UM PORTAL."

KH
"E ASSIM A DEUSA MALIGNA KARDIS RESSUSCITARÁ!"
É ISSO. ENTÃO VOCÊ É O PORTAL.

VAP!
PELO JEITO, HOJE EU ESTOU COM SORTE.
ADMITA QUE ESTÁ LOUCO PARA FUGIR DE MEDO.
SAI DA FRENTE, GRANDALHÃO!
SIM, EU TENHO MEDO.
MAS NÃO SAIO!!
VRUUP
?

NÃO TINHA NADA DISSO ATÉ HÁ POUCO...
VIUUUUSH
VIUUUUSH
AAAH!
VIUP
VIUP
STAAMP
GASP!

VIUUUUUSH
STUMP
O QUÊ?!

HAA
はぁ
HAA
はぁ
GAK
FOI UMA PENA, NÃO? ESTE ERRO SERÁ O SEU...

SHAAAH
...FIM!!
ZAH
VAP

AI...

UH...

は一っ HAA

は一っ HAA

NÃO SE ESCONDA, COVARDE! APAREÇA!!

STUMP!
HUNF!
CRASH

CREC
LÁ NO FUNDO!!
DASH

......
......

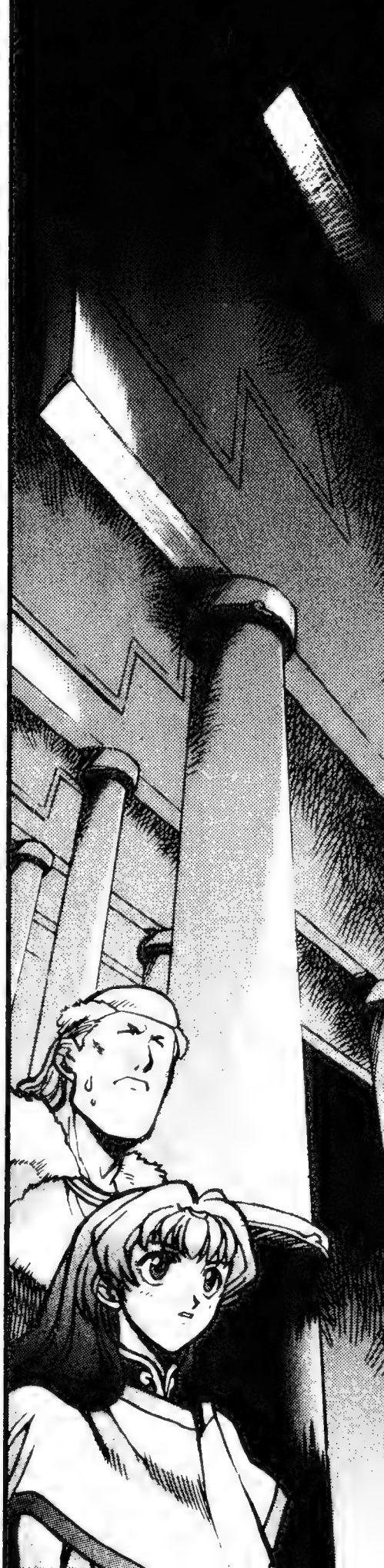
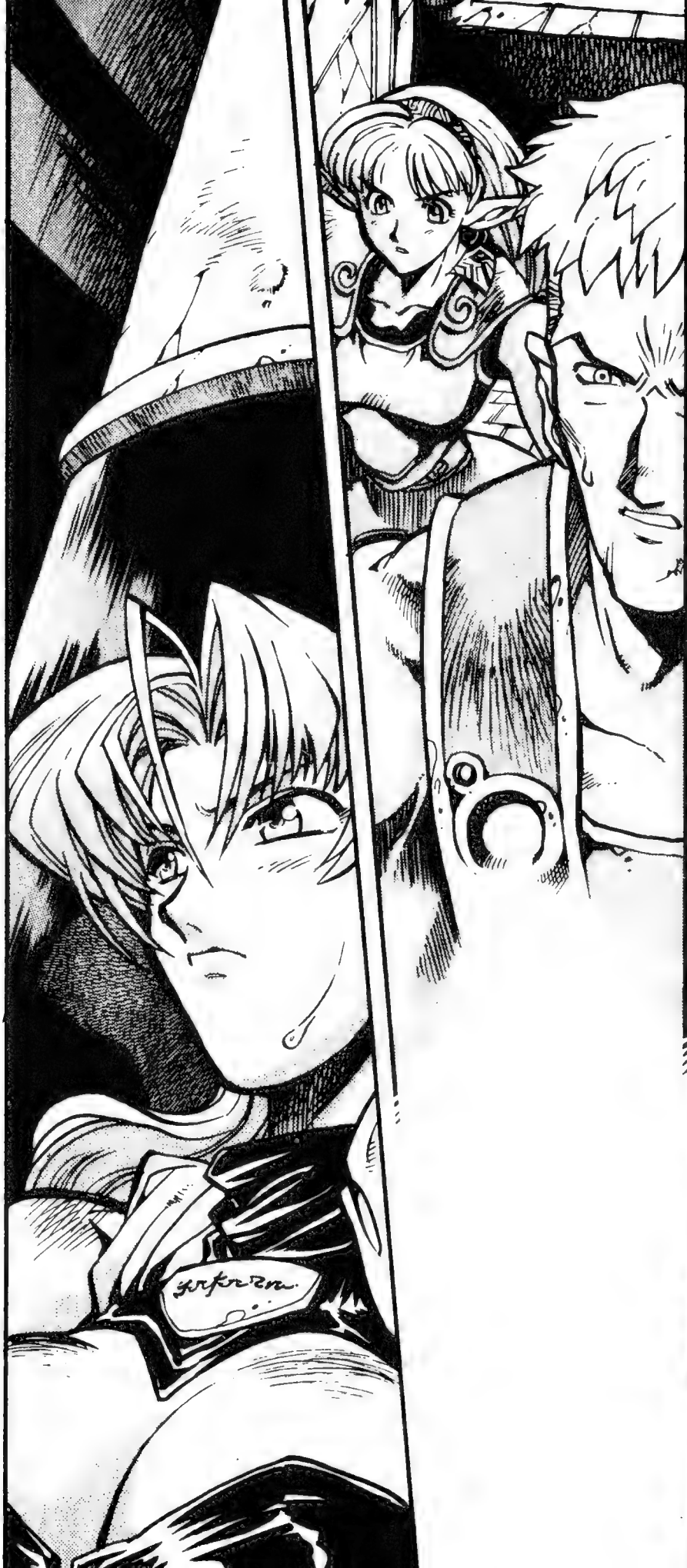
VAI MORRER!! GRANDALHÃO.

KAH
TUM
HUNF

DOOOM
EI, ELFO DROW!!
!!
DE NOVO ...?
HAA はぁ HAA はぁ
?
ESSE CARA...
AINDA É UM MOLEQUE...!

NÃO O JULGUE PELA APARÊNCIA!!
SPARK!
OLHE AO REDOR!!
VAAASH

TODOS FORAM DERROTADOS POR ELE SOZINHO!!!
!?

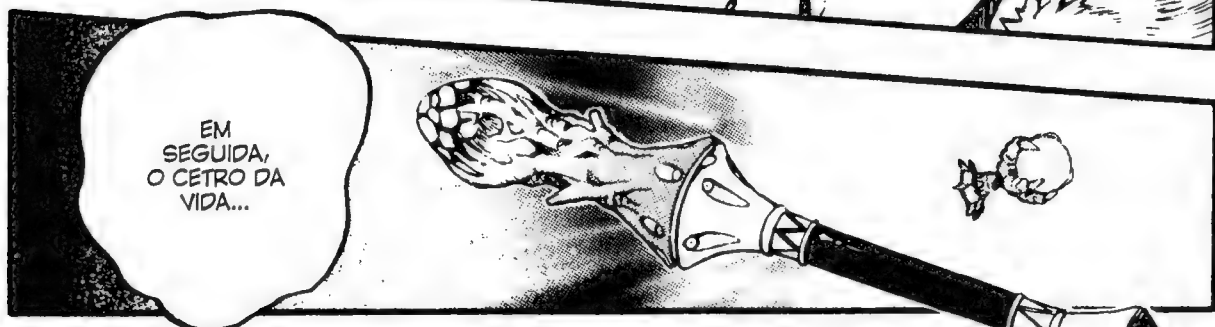
15
A ameaça que se aproxima

GH
HAA
はー
HAA
はー
HAA
はー
ESSE CARA...

HU, HU, HU!

ESSE CARA PARECE AINDA MAIS NOVO QUE EU...?!

SPARK...
SPARK!!
NÃO PERMITA QUE O INIMIGO LEVE O CETRO DA VIDA!!

!!
SE MARMO TAMBÉM NOS ROUBAR O CETRO, NOSSO MUNDO...
...SIM! A EXTINÇÃO DO MUNDO VAI ACONTECER!!

?
O QUE QUER DIZER?
SOBRE O QUE VOCÊS ESTÃO FALANDO, ALDO?
PRIMEIRO FOI O ROUBO DA ESFERA DE CRISTAL DAS ALMAS...
EM SEGUIDA, O CETRO DA VIDA...

VAP
E DEPOIS...

G-GH
...DEPOIS...
DOOOH
RESPONDA-ME!! O QUE A ESFERA DE CRISTAL DAS ALMAS TEM A VER COM ESTE ROUBO?!
O FIASCO DA MINHA MISSÃO...
EXTINÇÃO DO MUNDO? DO QUE VOCÊS ESTÃO FALANDO?!

DASH
GUIRK
TEM MUITA COISA QUE OS PERDEDORES NÃO COM-PREENDEM!!
DASH
SHIIIH
VIIIP

VIIIP
UGH!
GUI
GUI
CAPITÃO,
CONCENTRE-SE!!

VOOOOSH
HUNF!
KLIIN

Espíritos dos Brilhos, que Iluminam a Terra em todos os lugares.
KOOOOH
Respondam à minha convocação, concentrem-se num feixe...
BWAAAAH
E ataquem com um Chicote de Luz!

GUIYUO
UMA DO-
MADORA DE
ESPÍRITOS
...?
É UMA
ELFA?!
NÃO... É UMA
MEIO-ELFA.
VIUSH

KLIIIN
BWAAAAK
SHUUUH
UGH
HÁ!
KOOOOOOO
SE NÃO SE RENDER, VOU ATIRAR MAIS UMA VEZ!!

PUXA, SEU PODER É INCRÍVEL, LEAF!!
NÃO É À TOA QUE VIVO COMO SOLDADA MERCENÁRIA!!
KISH
"RENDA-SE"? VOCÊ DISSE... "RENDA-SE"?
HU, HU, HU, HU!
COMO MEROS PERDEDORES ACHAM QUE PODEM ME DAR ORDENS?
SHYUUUU

KOOOOOH
TENTE DE NOVO.
E...
ZUSH
HÁÁÁ!
Ataquem com um Chicote de Luz!
!!?
KASH
Força das Trevas e da Escuridão...
Ó Espírito do Mais Profundo Breu e Desesperança...
KOOOOOH
JAAP

DESAPARE-
CERAM?
O CHOQUE ENTRE
AS FORÇAS DOS
ESPÍRITOS DA LUZ E
DAS TREVAS FEZ COM
QUE SE ANULASSEM
MUTUAMENTE...?

Trevas...!
ZWAAAAH

ZOAAAAH

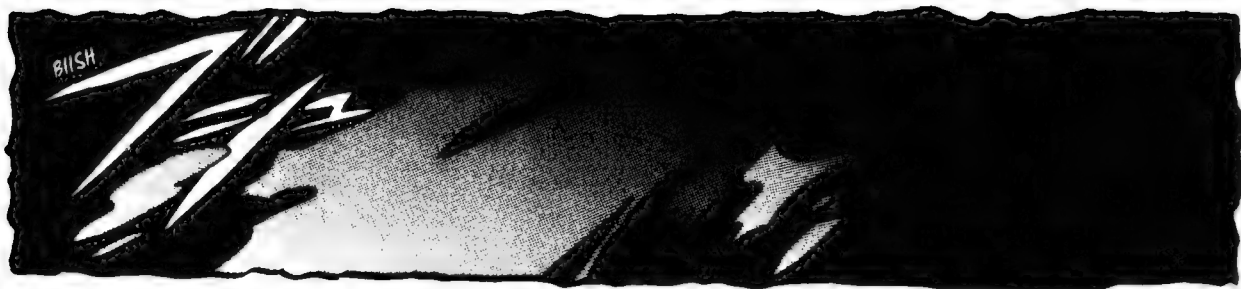
MAS... AS FORÇAS DOS ESPÍRITOS NÃO DEVERIAM TER SIDO ANULADAS?!

EXATAMENTE! COMO?!

!!?

O QUE ESTÁ ACONTECENDO, LEAF?!

NÃO SEI!! NÃO SEI!!

ZWOOOH
HÃ?!
WUSH
NÃO ENXERGO NADA!!
NÃO SINTO NADA!!
TREVAS?!!
MORTE?!!

BIISH
GAR... RA...CK.
TUMP
UMA JÁ FOI.
VIIISH
......
あ
AH...?!
...!?

LEAF!!
RESPONDA!! LEAF.
LEAF FOI DERROTADA ?!
VUP
GH
GH
SEU MALDITO!!
VUP
ONDE ESTÁ?! ME ATAQUE!!
VUP

NÃO SE DEIXE ABATER, SPARK!

O ESPÍRITO DAS TREVAS TAMBÉM CONTROLA O PÂNICO.

PENSE QUE ESTÁ APENAS DE OLHOS FECHADOS, QUE O PÂNICO DESAPARECERÁ.

EXATAMENTE! É O MESMO SENTIMENTO QUE TIVE EM TODAS AS VEZES QUE LUTEI CONTRA ELFOS DROWS...

...APENAS NÃO ENXERGO A SUA FIGURA.

PLIN
TEM ALGUÉM ATRÁS DE MIM?!
É O ELFO DROW!? OU SERIA UM DOS MEUS?
O SANGUE DA LEAF!!
SHAAAH
ACHEI!!
KSH
BASH

VIIIIUSH
GUIRK
GUIRK
ははは
AH, HÁ! HÁ! HÁ!
REALMENTE, UMA PENA...! FALTOU POUCO PARA...
ESTÁ FALANDO MUITO PARA QUEM ESTÁ SE ESCONDENDO, NÃO ACHA?
VOCÊ!!
QUIH

OOOOH
VAAAP
PISH
!!
TUMP
AAARGH!
AAAAARGH!
VOCÊ NÃO OUVIU O ALERTA DA RYNA?!
DEVERIA FALAR MENOS!

!!
Z-ZAAAAAH
LEAF!!
ELA ESTÁ A COM BARRIGA DILACERADA!!
ONDE ESTÁ O SACERDOTE GREEVUS?!
EU CUIDO DELA.
NÃO DESPERDICE SUA MAGIA DE CURA!!
G-GUH
G-GUH

G-GOH
G-GOH
VOU MATAR TODOS VOCÊS, IMEDIATA-MENTE!!
G-GOH
G-GOH
G-GOH
TAP
EI! BAIXA A VOZ, AÍ! VOCÊ ESTÁ ACABADO!!
VOU PEGAR O CETRO DE VOLTA!!
GHK
UGH
SPARK!! NÃO CHEGUE PERTO DELE!!
HÃ?
BWOOOH
NGH

HAAAAH
RAAH
O QUÊ?
FLAAAAP
HAA
HAA
HU, HU...

CAPITÃO !!
SUBAM A ÂNCORA!! VAMOS PARTIR COM VELOCIDADE CUIDADOSA.
OS SOLDADOS DE VALIS NÃO PODEM DESCONFIAR QUE SE TRATA DE UM NAVIO DE MARMO.
PARA TODOS OS EFEITOS ESTAMOS NUM NAVIO MERCANTE. O RESGATE DO SENHOR JIBA SERÁ FEITO EM UM PONTO MAIS ABAIXO DO RIO.
GOOOOH
OOOOH

16 Porque somos companheiros...

...DE NOVO!!
!?
HIUUUH
......

VAP
ELE VAI USAR O CETRO DA VIDA?!
OOOOH
KIUUH

HE, HE! CERTAMENTE É UMA RELÍQUIA SAGRADA DO GRANDE LÍDER. NÃO RESTOU SEQUER CICATRIZ.

AH!
MAS QUE COISA...!

DES-GRAÇADO! COMO É POSSÍVEL?

PWOH...

SE TIVESSE AQUELE CETRO...
Ó Onipotente Marfa...
Cure o ferimento deste indivíduo...

VAMOS ATACAR TODOS JUNTOS!
はっ
HÁ!
PERDEDORES!!

DOOOOH
HM! VOU COMEÇAR POR VOCÊ QUE RASGOU A MINHA BARRIGA!!
HU, HU!
QUEM QUER SER O PRIMEIRO?!
GRRRR
O QUEÊ?
Alma Maligna!
Pensamento Cruel!
Maldade Pura!

NÃO ADMITO!!
VAAAP
Que esta criatura seja controlada pelo anjo das trevas!
OH!?
FLAAAAP!
Que seja possuído pela mais absoluta maldade.
GUIUP
GUIUP
GH!

GAAAH
SRURUP
DOOOH
UUUH
Criatura enfeitiçada por intenções malignas...
GH?!!
MAGIA DE CONTROLE POR INTENÇÕES MALIGNAS?!
MAS ESSAS PALAVRAS MÁGICAS SÃO USADAS APENAS POR SACERDOTES DAS TREVAS!!
COMO UM ELFO DROW, UM DOMADOR DE ESPÍRITOS... CONSEGUE USAR MAGIA NEGRA...!?

GARRACK?!
はーっ
HAAH
はーっ
HAAH
はーっ
HAAH

BWOOH
HMPF
GOOOOH
EI... GARRACK!! NÃO SEJA DOMINADO POR ESSA MAGIA!!
FLIP
K-K-KAAH
RECOBRE A CONSCIÊNCIA, GARRACK!

AGORA NÃO ADIANTA FALAR NADA PARA ESSE POBRE.
ELE FOI ENFEITIÇADO PELA MALDADE É TOMADO PELA AVERSÃO A TUDO AO SEU REDOR... E NÃO CONSEGUE SEGURAR O IMPULSO DE DESTRUIÇÃO.
HUNF
GOOH
ARGH!
TUMP
GOOH
COM FORÇA SUPERIOR AO PRÓPRIO LIMITE, DESTRÓI TUDO O QUE CONSEGUE.

FLIIIP
FLIIIP
VIIIP
STUMP!
UGH!
ふぅ
UFA...
ZAH

GARRACK!!
HM!
KLAIN
あっ
ARGH!
VASH

GOOOH
SAH
TAP
PLIN

OOOH
TUM
COOF...
GUIK
OLHE... PARA MIM... GARRACK...

VOCÊ QUER ME DIZER QUE É PARA TE MATAR, NÃO É? VOCÊ REALMENTE É UM HOMEM TOLO...
TSS...
HE, HE...
SINTO MUITO, MAS É IMPOSSÍVEL EU CONSEGUIR FAZER ISSO.

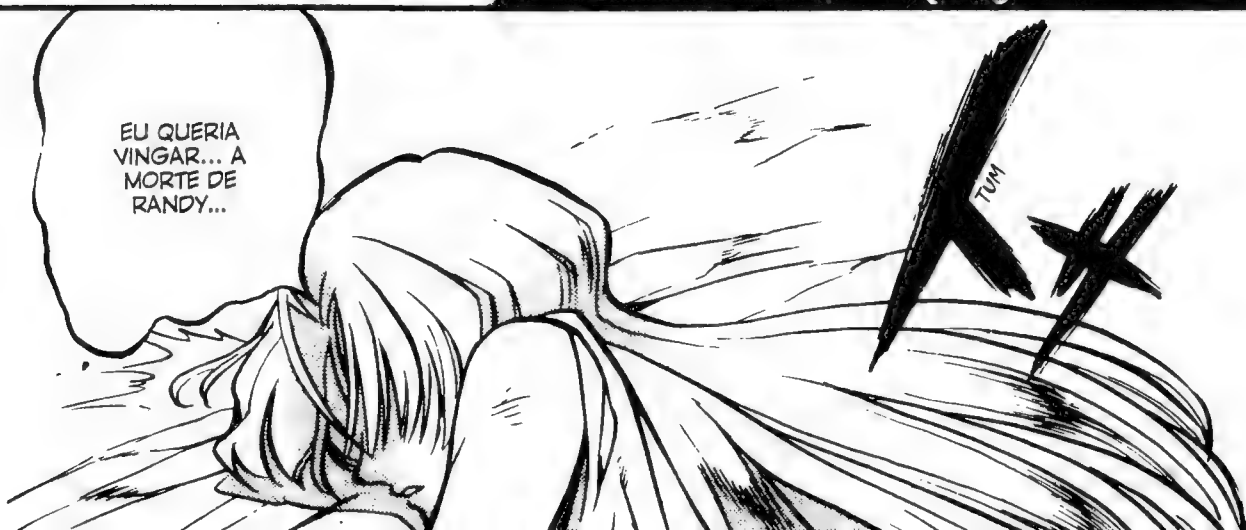
POR ISSO, SONHE POR ALGUM TEMPO.
PIK

TUMP

PISH
AAH!

NÃO, ELE ESTÁ APENAS DORMINDO.

ELE PERDEU OS SENTIDOS COM O VENENO DO FRUTO DA LÓTUS NEGRA.

...SIM, EU SOU UMA SALTEADORA ...
TUMP
EU MENTI SOBRE SER UMA PRETENDENTE A GUERREIRA MERCENÁRIA DE FLAIM.
EU OS ACOMPANHEI ATÉ AQUI PARA PERSEGUIR OS ELFOS DROWS...
TUM
EU QUERIA VINGAR... A MORTE DE RANDY...

FIQUE TRANQÜILA, RYNA!!
ZAH
GRAB
ZAH
EU VOU ACABAR COM ESSE MALDITO!

FUP...
......
NEECE ?!

NEECE! POR QUE DIZ ISSO...?!
SE EU NÃO TENTAR, NÃO DÁ PARA SABER!!
NÃO...!!
S-SIM, SENHORITA NEECE! RECUE, POR FAVOR!
UMA VEZ QUE OS DOIS ARTEFATOS CERIMONIAIS FORAM USURPADOS...
...EU VOU PARA MARMO.

?
MESMO QUE OS ARTEFATOS CERIMONIAIS CAIAM NA MÃO DELES...
...SEM A SENHORITA ELES NÃO PODEM FAZER NADA, POIS VOCÊ É O PORTAL!
O QUE A SENHORITA ESTÁ FALANDO?! ISSO É EXATAMENTE O QUE ELES QUEREM, NÃO É?!
NÃO CREIO QUE CONSEGUIREI FUGIR PARA SEMPRE DO SACERDOTE NEGRO WAGNARD.
ALÉM DISSO, NÃO QUERO AUMENTAR AINDA MAIS O NÚMERO DE FERIDOS.
KIKH

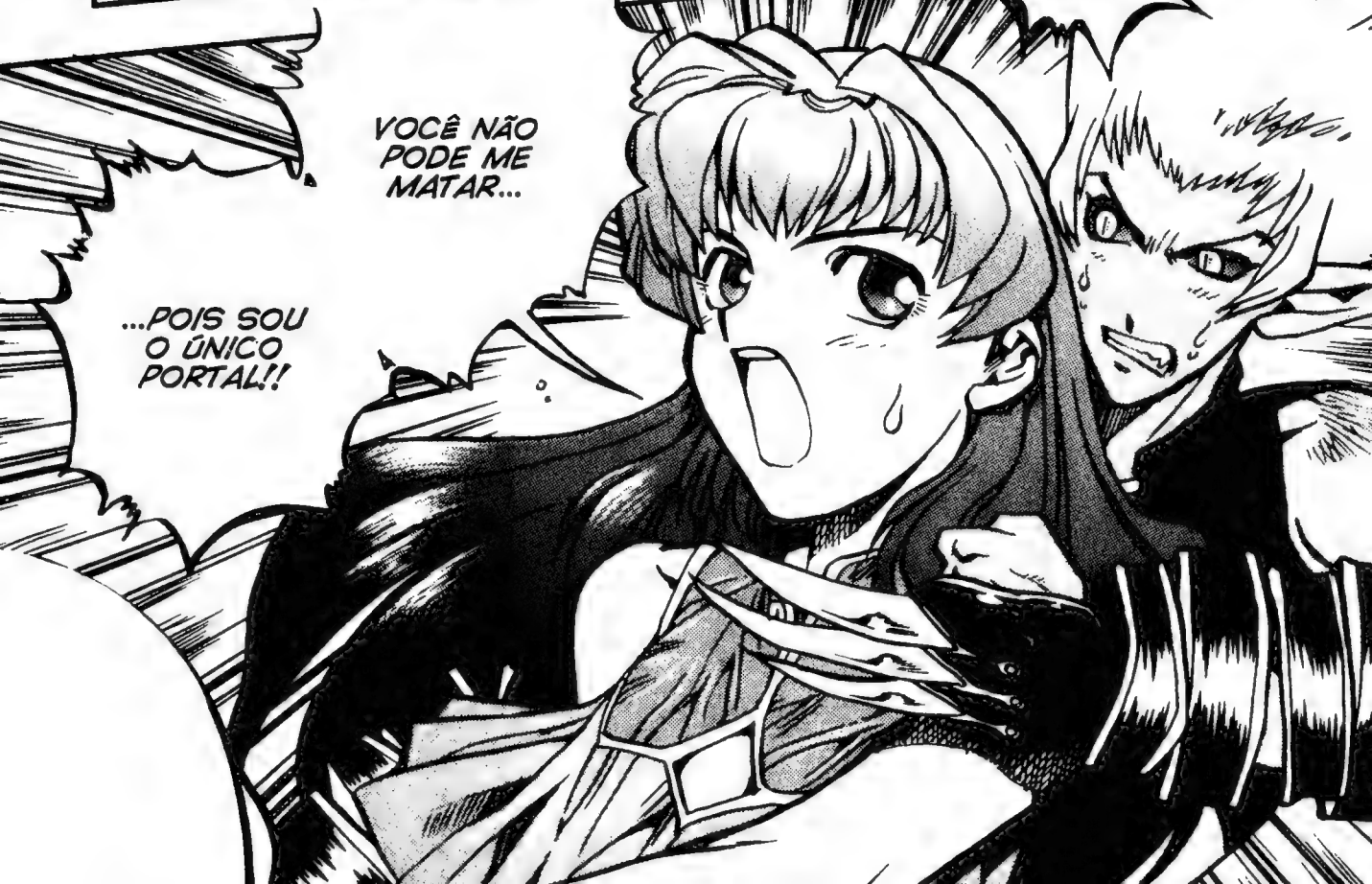
FRUP...
COMO DIZ UMA COISA DESSAS, NEECE?
SPARK, IMPEÇA QUE A SENHORITA NEECE VÁ!!
OU ENTÃO, A SENHORITA NEECE...
NÃO RECOMEÇA COM FALATÓRIO! SE VOCÊ NÃO CONSEGUE FAZER NADA, ASSISTA CALADO!!
ESCUTE AQUI! SE VOCÊ ACHA QUE CONSEGUE ME ENGANAR, ESTÁ TENTANDO EM VÃO.
NÃO, EU DECIDI.
ME LEVE ATÉ ONDE ESTÁ O SACERDOTE NEGRO.

TUDO BEM! ENTÃO, VENHA!!

GASH

SENHORITA NEECE!!

VAP
Ó Relíquia Sagrada do Grande Líder! Use sua força de tempos remotos e atenda ao meu desejo!!
KOOOOH
DESGRAÇADA?!
VOCÊ NÃO PODE ME MATAR...
...POIS SOU O ÚNICO PORTAL!!

FUOOOOOOOH...
O QUE SE PASSA...?

TAP
CUROU SEUS COMPARSAS E, EM TROCA, VAI VIR COMIGO...
HÁ!! E ENTÃO, PORTAL? PARECE QUE ESTAVA CERTA AO DIZER QUE VAI PARA MARMO.
VIUUUUUSH
AH!

ZASH
AAAAAAAAAAAH...
NEEELE!
AAAAAAH
VIUUUUUUSH

FLAAP!

TAP
COMO PODE SER?... A SENHORITA NEECE... A SENHORITA NEECE...
POR QUE ELA...?
NEEECE!!
ZASH

17
E então, Spark?
ÂNIMO, LEAF!
HAA HAA
UUH
UH UH
UH

ZASH
DASH
POR QUE ACONTECEU ISSO?! POR QUE NEECE ESTÁ SENDO LEVADA PARA MARMO?!

TAP
QUEM É VOCÊ...?
SOU GUIADA PELA DEUSA...
...E PERSIGO O DIABÓLICO SONHO DAS TREVAS.
O QUE ISSO QUER DIZER?
O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER, AFINAL DE CONTAS? NEECE!!

A SENHORITA NEECE...
A SENHORITA NEECE VAI...
É O FIM..
AH...! COMO ENCHE!!
DEPOIS VOCÊ VAI NOS EXPLICAR TUDO!!
ESTÁ MELHOR, LEAF?
VÁ LOGO!

MAS...
NESSAS HORAS, OS CONHECIMENTOS DE PESSOAS COMO VOCÊ SÃO MAIS NECESSÁRIOS DO OS CONHECIMENTOS DE GUERREIROS MERCENÁRIOS COMUNS.
ENTEN-DI...
COMO IMAGINEI, TODOS JÁ TINHAM PERCEBIDO...
...COM-PREENDI!
DEPOIS CHAMO ALGUÉM PARA TE AJUDAR.
VÁ!!
EU NÃO QUERO SER UM ESTORVO MAIOR DO QUE JÁ ESTOU SENDO!
TAP

EU ESTOU
...
SNIF...
EU ESTOU FAZENDO FEIO...

TAP
É ISSO MESMO. NÃO PRECISO MAIS ESCONDER A MINHA IDENTIDADE.
TAP

ENTÃO, É AGORA QUE EU ACABO COM AQUELE ELFO DROW! COMO A SALTEADORA RYNA!
TAP

PONHA-ME NO CHÃO, EU NÃO VOU FUGIR.
HM... ESTÁ BEM, MAS...

VUUSH
STOOMP

カラン
KLANG
ARMOU UMA EMBOS-CADA?!
COMO ADIVINHOU, ANÃO?!

COMO EU IMAGINAVA, AQUI ESTÁ VOCÊ!
VALEU A PENA TER ESPERADO!

GASH

É FÁCIL ADIVINHAR O QUE UM LADRÃOZINHO BARATO PENSA!

A ROTA DE FUGA PARA O PORTO MAIS CURTA É ESTA! SIMPLES ASSIM!

VUUUSH

GUH

FUP...
NÃO, SACERDOTE...
COMPREENDE ESTA SITUAÇÃO?
QUEM VAI DESISTIR É VOCÊ MESMO.

SAH

GUH...

HU, HU! ASSIM É MELHOR.
KLANG
ACHA QUE CONSEGUE CHEGAR AO PORTO SEM INCIDENTES?!
REFÉNS NÃO FUNCIONAM COM SOLDADOS DE VALIS!!

TENHO COMPARSAS EM CADA CANTO DE LOIDO, ANÃOZINHO.

INCLUSIVE, JÁ DEVEM ESTAR AGINDO NESTE MOMENTO.

GOOOOOH

PORTANTO, OS SOLDADOS DE VALIS JÁ NÃO ESTÃO MAIS PREOCUPADOS EM ME PERSEGUIR.
GRAB
DESGRAÇADO!!!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!

STUMP
MERDA!
SAIA DA FRENTE, CAPITÃO!!
O PORTÃO FOI FECHADO!
PTCHU
CRASH

!!
CREE
CRAASH

GOOOOOH

TUMP
EU...
EU...

CAPITÃO...

O QUE EU ESTOU FAZENDO?!
TUM

CAPITÃO!! É O SENHOR JIBA.
ESTÁ QUEIMANDO BEM...
HU, HU!
APROXIMEM-SE DA MARGEM.

TAP
AHHHHH!
GRATO, CAPITÃO.
VAMOS PARTIR IMEDIATAMENTE PARA MARMO.
STUMP
!?

QUEM É ESSA AÍ?

É UMA VISITA PARA O SENHOR WAGNARD.
PARA O SENHOR WAGNARD ...?
VENHA AQUI, PORTAL!!
TAP
......

AAAAAAH
あああああ

GWOOOH
COM ESSA CONFUSÃO, É IMPOSSÍVEL!!
ACABOU!! PERDEMOS O ELFO DROW DE VISTA!!
GWOOOH
NÃO FIQUEM PARADOS! É ÁGUA!! ÁGUA!!
EI, CAPITÃO!! O QUE ACONTECEU?
CAPITÃO?!
GLUB...

VOSSA MAJESTADE, FINALMENTE O FOGO ESTÁ SOB CONTROLE E O POVO DE LOIDO ESTÁ A SALVO.
HÁ FERIDOS, MAS NADA MUITO GRAVE...
ISSO É MUITO BOM.
AGORA, PODE CHAMAR NOVAMENTE OS EMISSÁRIOS DE FLAIM.
MAS NÃO DEIXEM QUE A NOTÍCIA SOBRE O CETRO DA VIDA SE ESPALHE.
ISSO SÓ TRARIA INSEGU-RANÇA E PREOCU-PAÇÃO PARA O POVO.
SIM, SE-NHOR.

TUM
CONTE TUDO DIREITO...
...ALDO-NOVA!!
A DEUSA MALIGNA KARDIS VAI RESSUSCITAR.
...E VAI OCORRER A EXTINÇÃO DO MUNDO.

UTILIZANDO OS DOIS ARTEFATOS CERIMONIAIS QUE FORAM ROUBADOS, E FAZENDO A SENHORITA NEECE DE PORTAL...

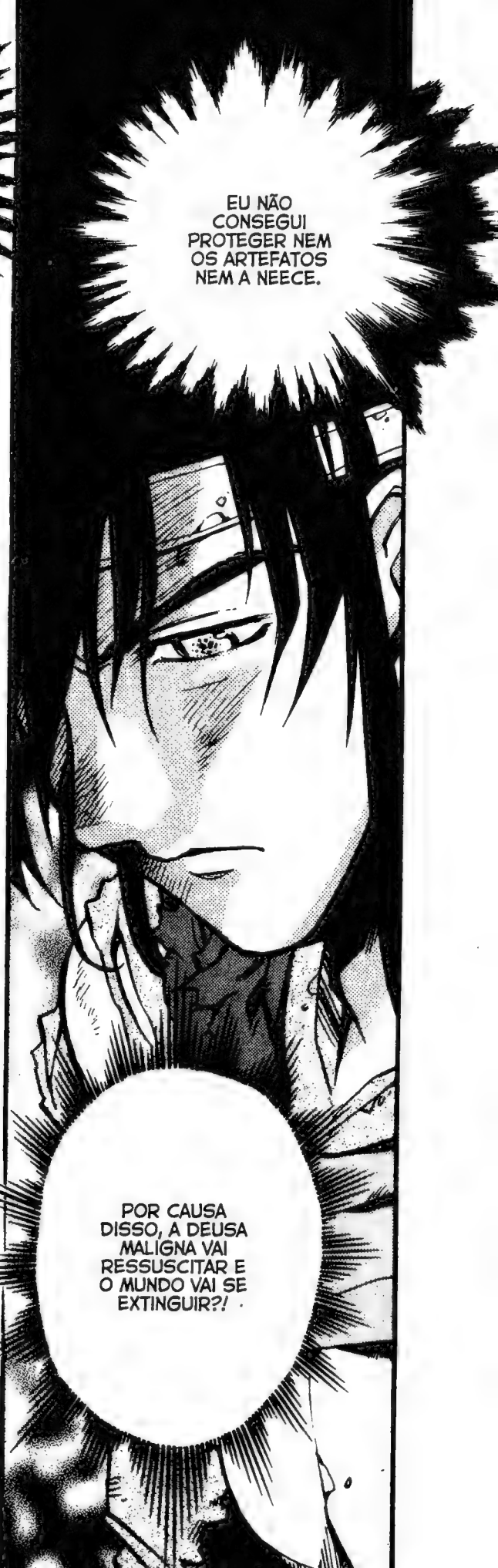
O OBJETIVO DE WAGNARD É REVIVER A DEUSA MALIGNA KARDIS.

PARE COM ISSO!!

VOCÊ QUER QUE A GENTE ACREDITE NUM ABSURDO DESSES?!

NÃO! DIGAMOS QUE SEJA A VERDADE, POR QUE SE CALOU?

POR QUE NÃO NOS ESCLARECEU A RESPEITO ANTES?

É TUDO POR MINHA CULPA...?
EU NÃO CONSEGUI PROTEGER NEM OS ARTEFATOS NEM A NEECE.
MALDIÇÃO!!
LEAF AINDA NÃO ESTÁ INTEIRA!! A RYNA NÃO APARECEU MAIS DESDE AQUELA HORA!!
CAPITÃO!! O QUE FAREMOS DE AGORA EM DIANTE?! NOS DÊ ALGUMA ORDEM.
POR CAUSA DISSO, A DEUSA MALIGNA VAI RESSUSCITAR E O MUNDO VAI SE EXTINGUIR?!

DÁ PARA FICAR UM POUCO QUIETO, GARRACK?

TUM

EIS OS NOVOS TRAJES E ARMAMENTOS FORNECIDOS PELO REI ETOH.

ALÉM DISSO.

SUA MAJESTADE SUGERE A TROCA DOS ARMAMENTOS DANIFICADOS E QUE SE APRESENTEM EM TRAJES CERIMONIAIS!

TRAJES CERIMONIAIS? MESMO NUMA HORA DESSAS?

......

ENTENDO... DEVEMOS EMPRESTAR OS ARMAMENTOS.

VAMOS TODOS NOS APRESENTAR.

TAP

OS INCÊNDIOS DE HOJE? AH, FORAM UMA TRAGÉDIA!

DIZEM QUE FOI SABOTAGEM DE MARMO.

PODE ME FALAR MAIS DETALHADAMENTE A RESPEITO DISSO?

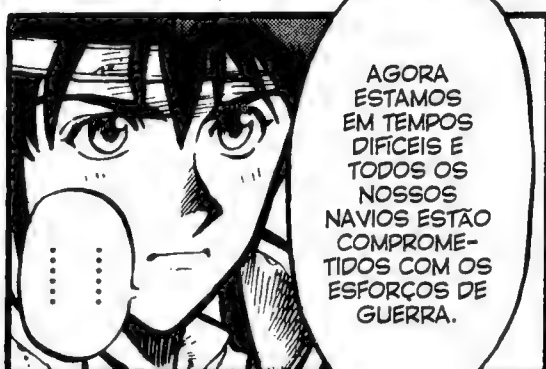
ENTENDO. A MENSAGEM OFICIAL DO REI KASHUE ERA A RESPEITO DOS ARTEFATOS CERIMONIAIS.

FOI POR MUITO POUCO.

NADA TENHO A DIZER EM MINHA DEFESA, VOSSA MAJESTADE.
LEVANTE O ROSTO. O CASO DO TEMPLO DE PHARIS FOI UMA FALHA NOSSA.
QUANTO À SENHORITA NEECE... EU SINTO MUITO.
......
ENTRETANTO, NESTA MENSAGEM OFICIAL HÁ TAMBÉM UMA ORDEM PARA LORDE SPARK E SEU DESTACAMENTO.
"SPARK E SUA TROPA DEVEM VOLTAR IMEDIATAMENTE PARA FLAIM."
...É O QUE ESTÁ ESCRITO.

......
EU TENHO UM PEDIDO A FAZER À VOSSA MAJES-TADE.
SE ME PERMITE A OUSADIA, PEÇO EMPRES-TADO UM DE VOSSOS NAVIOS!
FUP

......
UM NAVIO...?
MAS QUE ATREVIMENTO!
ELE NÃO TEM CONSCIÊNCIA DE SUA POSIÇÃO?!

LAMENTO, MAS ISSO É IMPOSSÍVEL.

AGORA ESTAMOS EM TEMPOS DIFÍCEIS E TODOS OS NOSSOS NAVIOS ESTÃO COMPROMETIDOS COM OS ESFORÇOS DE GUERRA.
......

ENTENDO. FIZ UM PEDIDO DESCORTÊS, PEÇO HUMILDEMENTE QUE VOSSA MAJESTADE O ESQUEÇA, POR FAVOR.
ENTÃO...

UM MINUTO, SPARK.
VOCÊ PRETENDE DESOBEDECER A ORDEM DE SEU REI?

PARA UM CAVALEIRO, UMA ORDEM DO REI É ABSOLUTA.
MAS EU AINDA SOU APENAS UM APRENDIZ.
E, NESTE MOMENTO, RENUNCIO AO PRETENSO TÍTULO DE CAVALEIRO.
AGORA, SOU APENAS SPARK...
...UM SIMPLES GUERREIRO CUJO OBJETIVO É SALVAR A NEECE!
DOOOON

Staff
N. Natsumi
Tsutiya Nobuhito
Murayama Satoko
Matsunae Urara
Editores Originais
Y. Moriya
H. Kai
Crônicas da Guerra (violenta) de Lodoss
Epílogo
DEPOIS DE TANTOS DESENCONTROS, ENFIM CHEGOU O MOMENTO DOS PROTAGONISTAS ENFRENTAREM SEUS PRÓPRIOS SENTIMENTOS...
ENFIM OS DOIS VÃO TOMAR CONSCIÊNCIA DA EXISTÊNCIA UM DO OUTRO!! (COMO SEXO OPOSTO)
AAAHH, QUERO DESENHAR LOGO!! A MINHA MÃO DIREITA ESTÁ TREMENDO DE ANSIEDADE PORQUE QUE QUERO DESENHAR TUDOOO!!
ASSIM SENDO, ESPERO QUE AGUARDEM O QUARTO VOLUME COM A MESMA EXPECTATIVA QUE EU!!
はぁ
はぁ
to be NEXT...

A Guerra do Rei Kashue

Após um curto período sem guerras, Lodoss enfrenta novamente um grande distúrbio que envolve boa parte de seu território. A Ilha já havia enfrentado dois períodos de intenso conflito, com a Guerra dos Deuses e dos Demônios, há quarenta anos, e a Guerra dos Heróis, há quinze. Durante o curto período de paz, Marmo recuperou seu poder bélico e invadiu novamente a ilha de Lodoss, começando por Kannon e agora avançando sobre Allania, travando uma providencial aliança com o Duque Raster, que enfrentava uma guerra civil interna. O trato entre Marmo e Allania consistia em combater os rebeldes em troca de apoio para a invasão ao restante da ilha. O Rei Kashue, de Flaim, ao tomar conhecimento dessa aliança entre Allania e Marmo, entendeu que se tratava de um grande desequilíbrio de forças e decidiu combater primeiro o Duque Raster e controlar a guerra civil em Allania, na tentativa de neutralizar a aliança nefasta.

Extra — A Batalha do Rei Mercenário

Blade

Território de Allania

Território de Flaim

Novice

O Duque Raster tornou-se rei de Allania após o traiçoeiro assassinato de seu irmão Kadmos VII, provocando com seu golpe uma a guerra civil. Para fortalecer seu governo, o Duque estabeleceu uma aliança com Marmo.

Por sua vez, o Rei Kashue partiu de Blade com sua tropa para impedir o avanço das trevas. Nas proximidades de Novice, já nas terras de Allania, está em andamento a batalha entre a "Tropa dos Cavaleiros de Rede de Ferro" do Duque Raster, conduzida pelo general Jorju e o Exército do Rei Mercenário Kashue.

Aran

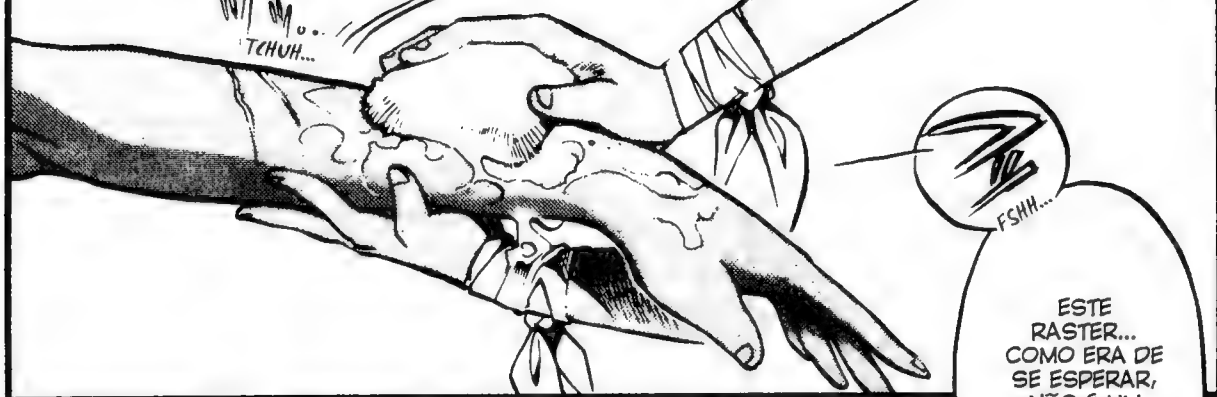
Território de Valis

Adan

Território de Kanon

OOOOH
OOOOH
OOOOH
OOOOH
ZASH
VAAP
OOOOH
OOOOH
OOOOH
KLIIIN
POSICIONEM A TROPA DE MERCENÁRIOS EM DIREÇÃO DOS INIMIGOS QUE AVANÇAM! NÓS TOMAREMOS COMO ALVO A TROPA PRINCIPAL INIMIGA QUE ESTÁ NA RETAGUARDA!!
NÃO PERCAM TEMPO COM SOLDADOS COMUNS!! O ALVO É O GENERAL INIMIGO!!

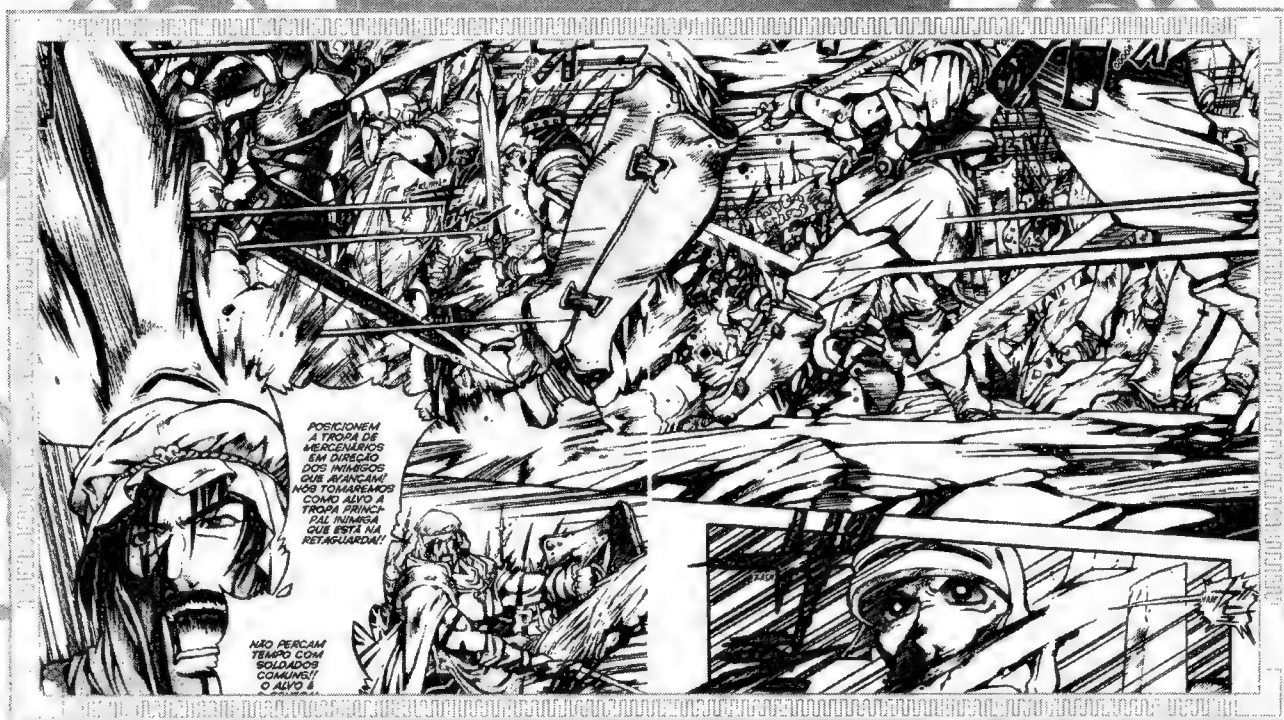
VOSSA MAJESTADE! INFORMO QUE O EXÉRCITO DE ALLANIA RECUOU ATÉ A CIDADE DE NOVICE E NÃO ESTÁ MAIS SE MOVIMENTANDO.
GUIRK

TUDO INDICA QUE O GENERAL JORJU VAI IGNORAR NOSSA RECOMENDAÇÃO DE RENDIÇÃO.
ZAH
NÓS REALMENTE... VAMOS INVADIR?
......
ENVIE O EMISSÁRIO NOVAMENTE.
HYOOOOH
Forças de ocupação de Marmo estacionadas em Adan, Kanon.
O DUQUE RASTER ESTÁ SOLICITANDO TROPAS DE REFORÇO PARA A GUERRA EM ALLANIA?
SHAAAH
SIM.
SEGUNDO O COMUNICADO, "EM UMA DIFÍCIL BATALHA AO NORTE, O GENERAL JORJU ESTÁ RESISTINDO BRAVAMENTE CONTRA AS TROPAS DO REI DE FLAIM."
THAP
JORJU ESTÁ SITIADO NA CIDADE DE NOVICE E ESTÁ TENTANDO PROLONGAR A GUERRA ATÉ A CHEGADA DOS REFORÇOS DE MARMO.

TCHUH...
FSHH...
ESTE RASTER... COMO ERA DE SE ESPERAR, NÃO É UM HOMEM DE GRANDE VALOR...
DIGA A ELE QUE "NÃO TEMOS ESSA MARGEM DE MANOBRA, POIS..."
"...O EXÉRCITO DE MARMO ESTÁ OCUPADO COM A TOMADA DE VALIS, A OESTE."
SIM.
VIP
VIP
MAS... O REI KASHUE DE FLAIM...
TCHACK

...SENDO UM INDIVÍDUO CUJOS INTERESSES SÃO CONTRÁRIOS AOS DE MESTRE ASHRAM... É GRANDE A POSSIBILIDADE DE, UM DIA, NOSSOS EXÉRCITOS SE ENFRENTAREM.
NESSE MOMEN-TO... EU, PIROTESS, VOU...
MANDAMOS DUAS ADVER-TÊNCIAS, PORÉM RASTER IGNOROU A AMBAS!!
ZAH
ORDENE AOS SOLDADOS QUE SE PREPARAREM PARA A BATALHA!!
SE ATACARMOS A CIDADE ACABAREMOS ENVOLVENDO MORADORES QUE NADA TEM A VER COM GUERRA...
É ISSO MESMO, VOSSA MAJES-TADE?

VOCÊ É CONTRA INVADIR A CIDADE, SHADAM?
NÃO ME OPONHO À VOSSA MAJESTADE.
NUNCA HOUVE QUEM FOSSE CHAMADO DE HERÓI SEM QUE TENHA AS SUAS MÃOS TINGIDAS DE SANGUE!!
AO ATAQUE.
SIM, SENHOR!
ZAH
FLAAAP!

Os exércitos em Lodoss (1)

Em Lodoss, onde os distúrbios de guerra não cessam, cada país vem organizando, estruturando e aperfeiçoando o seu exército independentemente. Abaixo a descrição dos exércitos que se chocaram violentamente nesta edição, os exércitos de Flaim e de Allania.

Exército de Flaim

O exército de Flaim, liderado pelo próprio rei Kashue, é conhecido como "Grupo de Cavaleiros dos Falcões do Deserto". Devido ao fato do rei Kashue ser originalmente um soldado mercenário, o esquadrão mercenário é uma importante força em seu exército, embora a tropa oficial também tenha grande destaque. O exército de Flaim era uma força temível na época da inimizade entre a Tribo da Chama e a Tribo do Vento, assim como durante a Guerra dos Heróis. Porém, devido a paz dominante nos últimos anos, muitos cavaleiros enfrentam uma guerra pela primeira vez.

Exército de Allania

O exército de Allania é composto por três unidades militares. São eles a "Tropa de Cavaleiros da Rede de Ferro", a "Tropa de Força Móvel" e o "Grupo de Guerreiros da Magia". A tropa principal do exército de Allania é a "Tropa de Cavaleiros da Rede de Ferro", muito temida por sua valentia, mas as demais também são dignas de respeito. Devido à guerra interna que dura mais de dez anos, provocada pela controversa sucessão ao trono, Allania tem muitos guerreiros habituados à batalhas.

Os exércitos em Lodoss (2)

Anteriormente falamos dos exércitos de Flaim e de Allania. Eis agora a descrição do exército do Principado de Moss, do Império Sagrado de Valis e do exército de Marmo.

Exército de Valis.

O exército de Valis é composto pelos imediatos do rei, a Tropa de Cavaleiros Santos, e a Tropa de Guerreiros Monges, que reporta ao Sumo Sacerdote. Apesar de ambas serem devotas do deus Pharis, os Guerreiros Monges, que têm mais fé, possui um poder maior.

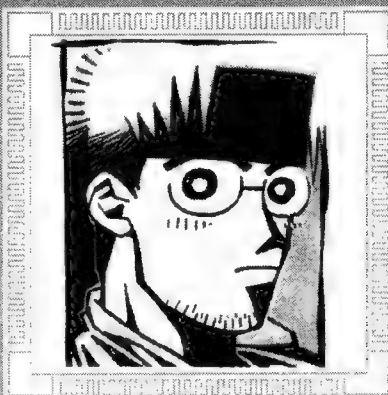
Exército de Moss

Esse principado é uma liga de pequenas nações e seu exército mais famoso é o Grupo de Cavaleiros dos Dragões das Terras Altas. Na ocasião da Guerra dos Deuses e dos Demônios, o rei das Terras Altas libertou o rei-dragão das escamas de ouro do feitiço que o mantinha aprisionado, conseguindo assim os dragões como importantes aliados.

Exército de Marmo

Este exército foi estruturado no período em que Beld unificou Marmo sob seu governo. Entre as tropas mais famosas temos a Tropa de Cavaleiros das Trevas, liderado pelo Cavaleiro Negro Ashram, e conta em suas fileiras com Pirotess, uma poderosa elfa drow, e a Tropa de Assassinos, que se reporta ao líder dos elfos drows, Ruzebu.

Ryo Mizuno

Já se passaram 10 anos desde que comecei a escrever "Crônicas da Guerra de Lodoss". Não sei se esse é um espaço de tempo longo ou curto, mas graças ao apoio constante dos leitores, foi decidido a publicação desta nova série em quadrinhos. Eu me sinto muito grato. Creio que o importante em uma história de fantasia seja a visão do mundo. E representar isto não em texto, mas em desenho deve ser muito trabalhoso. O Senhor Natsumoto tem representado com cuidado desde detalhes da paisagem até os pequenos acessórios das indumentárias. Realmente, só tenho a agradecer por isso. Como Lodoss é um mundo fictício, penso que devemos representar de maneira objetiva aquilo que não faz parte de nossa realidade. Pois, se a impressão de que é um mundo irreal ficar muito forte, a história se torna só faz-de-conta, o que dificulta tornar crível também as emoções e atitudes dos personagens. O difícil é ajustar fantasia e verossimilhança de forma que fique aceitável.

Masato Natsumoto

Nunca me imaginei trabalhando na produção de uma história longa de fantasia heróica como esta. É um verdadeiro desafio sustentar o nível deste trabalho, mas a preocupação maior foi mantê-lo como obra no qual podemos nos divertir... Como estou conduzindo a história numa narrativa para quadrinhos, o personagem principal Spark acabou se afastando aos poucos do que era no romance original. Por isso mesmo, é interessante observar o desenrolar da trama, pois tive que me concentrar à essência que flui no mundo de Lodoss. Aos poucos, Spark está crescendo como protagonista e este terceiro volume eu desenhei me divertindo muito, mas também com uma certa pena dele, pois ainda é um tanto imaturo. Para ele, que começa a seguir o seu próprio caminho, é um tanto óbvio que esta jornada será longa e severa!

GARRACK

Guerreiro mercenário de Flaim, muito companheiro e corajoso. Tem grande experiência de combate e uma grande força de vontade.

HUMANO GUERREIRO 6: ND 6; DV 6d10+18; (PVs 68); Init +7; Desl. 6m; CA 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço), Surpresa 17, Toque 12; Atq Base +10/5; Agr +8/3; corpo a corpo +12/+7 (1d8+6, Machado de Batalha, obra-prima); Tend CB; TR Fort +6, Ref +4, Vont +4; Força 19, Destreza 14, Constituição 16, Inteligência 14, Sabedoria 10, Carisma 14.

PERÍCIAS E TALENTOS: Blefar +5, Cavalgar +8, Escalar +8, Intimidar +8, Saltar -1, Ouvir +3, Observar +3, Natação +6; Ataque Poderoso, Atlético, Trespassar, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Especialização em Arma: Machado de Batalha , Foco em Arma: Machado de Batalha.

EQUIPAMENTO: Machado de batalha obra-prima, peitoral de aço obra prima, escudo grande de aço obra prima.

LEAF

Guerreira mercenária de Flaim, filha de pai elfo e mãe humana, Leaf tem habilidade para manipulação de magia elemental e combate com armas leves, além de ser uma boa amiga.

MEIA-ELFA DRUIDA 5: ND 5; DV 5d8+5 (36 PVs); Init +3; Desl. 9m; CA 15, Surpresa 12, Toque 13; Atq Base +4 ; Agr +6; corpo a corpo +5 lança obra-prima (1d8+1, Lança obra-prima); QE: Imunidade a magias de sono e seus efeitos, Visão na penumbra, +2 em testes de resistência contra magia e efeitos similares à magia; Tend NB; TR Fort +5, Ref +4, Vont +6; Força 13, Destreza 16, Constituição 12, Inteligência 15, Sabedoria 15, Carisma16

PERÍCIAS E TALENTOS: Escalar +5, Concentração +9, Diplomacia +5, Obter Informação +5, Esconder-se +5, Ouvir +10, Procurar +3, Identificar Magia +10, Observar +10, Sobrevivência +10; Esquiva, Rastrear.

MAGIAS PREPARADAS (5/4/3/1): 0 - Criar Água, Curar Ferimentos Leves, Brilho, Saber Direção; 1 - Constrição, Fogo das Fadas, Resistir Elementos, Névoa Obscurescente; 2 - Armadilha de Fogo, Esfera de Fogo, Lufada de Vento; 3 - Conjurar Relâmpagos.

EQUIPAMENTO: Lança obra-prima, corselete de couro obra prima.

GREEVUS

Sacerdote do deus Myri, o deus da guerra, vivia no castelo do Rei Kashue, na cidade de Blade. Após testemunhar o empenho de Spark em defender os tesouros do castelo na ocasião do roubo da Esfera de Cristal das Almas, decidiu acompanhar o aprendiz, desejando contribuir em sua formação.

ANÃO, CLÉRIGO 5/ GUERREIRO 3: ND 8; DV 5d8+3d10+16 (58 Pvs); Inic. +4; Desl. 6m; CA 18 (+1 Des, +7 cota de malha +2), surpresa 18, toque 11; Atq Base +9; Agr. +12; corpo a corpo: +11/+6 alabarda +2 (dano 1d12+6); QE: +1 em ataques contra Orcs e Goblins, +2 em teste de resistência contra veneno, magia e efeitos de habilidades similares à magia, +4 de esquiva contra gigantes, visão noturna, estabilidade; Tend. LB; TR Fort. +9, Ref. +3, Vont. +10; Força 16, Destreza 13, Constituição 15, Inteligência 15, Sabedoria 17, Carisma 14.

PERÍCIAS E TALENTOS: Concentração +9, Diplomacia +7, Cura +8, Intimidar +5, Conhecimento(Arcano) +6, Conhecimento (Religião) +8, Ouvir +7, Profissão (Mineiro) +5, Identificar Magia +7, Observar +7; Ataque Poderoso, Magias em Combate, Especialização em Arma: alabarda, Foco em Arma: alabarda, Prontidão, Vontade de Ferro, Trespassar.

EQUIPAMENTO: alabarda +2, Cota de Malha +2

MAGIAS DIVINAS PREPARADAS (5/4/3/2): 0 – Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Guia, Resistência, Virtude; 1º - Arma Mágica, Bênção, Comando, Curar Ferimentos Leves, Proteção contra o Mal; 2º - Ajuda, Curar Ferimentos Moderados x2, Força do Touro; 3º - Curar Ferimentos Graves, Remover Maldição, Roupa Mágica.

*Greevus possui todas as habilidades padrão de um anão comum descrita na raça anão, usa ainda uma alabarda, arma com a qual alguns anões tem familiaridade e que tem os mesmos atributos de um machado anão.

Antes de encontrar Spark e sua equipe, Ryna seguia para Flaim com seu companheiro Randy, agora falecido, até ser atacada pelos elfo drows em fuga. Mesmo sendo integrante de uma guilda de ladrões, possui senso de fidelidade e grande coragem. Ágil acrobata, seu diferencial dos demais guerreiros lhe dá grandes vantagens.

HUMANA, LADINA 6: ND 6; DVs 6d6+12 (36 PVs); Inic +4; Desloc 9m; CA 18 (+4 Des, +2 braçadeiras, +2 anel), surpresa 18, toque 16; Atq base +5, Agr +6; +7 chicote +2 (1d4+3); tend CB; TR Fort +4, Ref +9, Vont +3; For 12, Des 19, Cons 14, Int 15, Sab 12, Car 18.

PERÍCIAS: Blerfar +13, Escalar +10, Operar Mecanismo +6, Arte da Fuga +10, Esconder-se +13, Saltar +12, Ouvir +10, Furtividade +13, Abrir Fechaduras +4, Procurar +10, Sentir Motivação +7, Observar +10, Acrobacia +14, Acuidade com arma, Esquiva, Mobilidade, Usar Arma Exótica: chicote.

EQUIPAMENTO: chicote +2, braçadeiras da armadura +2, anel de proteção +2. O chicote de Ryna é especial, causa mais dano que o normal e ela pode causar dano normal ou de contusão, à escolha dela. A arma também tem a habilidade de se esticar por mais 2m além de seu comprimento normal.

SOLDADOS ELFO DROW

Soldados de Marmo treinados para obedecerem a seus superiores sem questionamentos, sendo extremamente leais, capazes de se sacrificar para cumprir uma missão. São frios, cruéis e implacáveis, temíveis tanto como guerreiros, quanto como magos.

ELFO DROW GUERREIRO 3/ MAGO 3: ND7; DV 3d10 +3d4 (33 PVs); Inic. +8; Desl. 9m; CA 20 (+4 Des, +1 anel, +1 amuleto, +4 armadura arcana), surpresa 16, toque 15; Atq Base +4, Agr +6, corpo a corpo +9 adaga +1 (dano 1d4+3) ou +9 sabre +1 (1d6+3) ou à distância +9 arco longo +1 (1d8+1), AE Magias, Habilidades similares a Magia, Veneno; QE Imune a magias e efeitos de sono, visão na penumbra, +2 contra magias e efeitos de Encantamento, RM 17; Tend LM; TR Fort +4, Ref +8, Vont +3; Força 15, Destreza 18, Constituição 10, Inteligência 16, Sabedoria 8, Carisma 12.

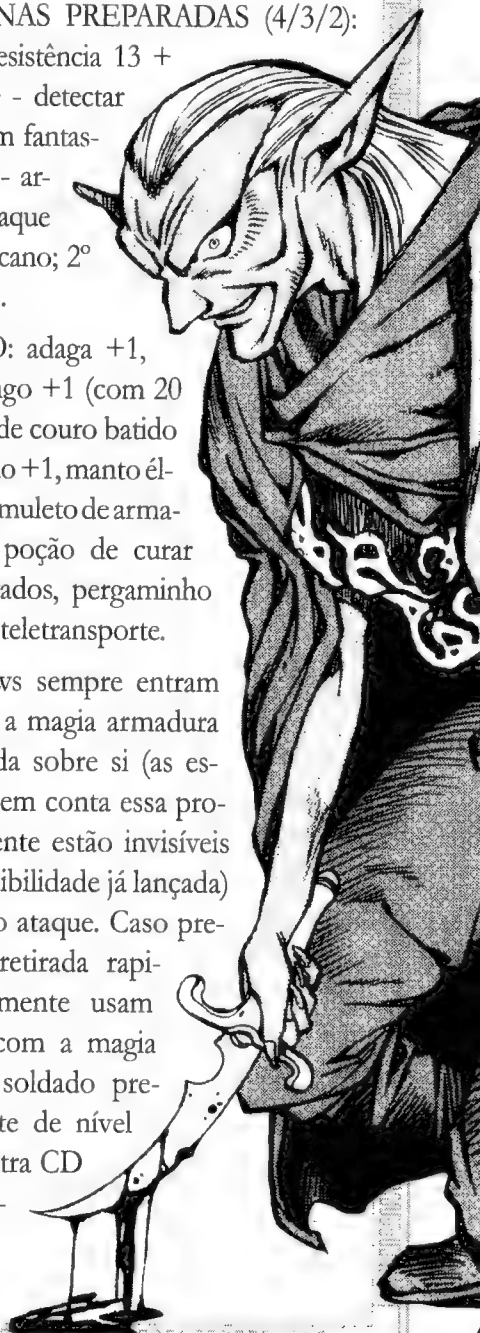
PERÍCIAS E TALENTOS: Cavalgar +8, Concentração +5, Conhecimento (Arcano) +8, Escalar +5, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +10, Intimidar +10, Observar +1, Ouvir +1, Procurar +5, Saltar +8; Acuidade com Arma, Escrever Pergaminho, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro.

HABILIDADES SIMILARES A MAGIA: cada soldado drow pode conjurar os seguintes efeitos (que funcionam exatamente como magias de mesmo nome, lançadas por um conjurador de 6° nível): escuridão (uma vez ao dia) e fogo das fadas (uma vez ao dia).

VENENO (Ext): todas as armas dos soldados drow inoculam um poderoso veneno em cada golpe. Se a vítima falhar em um teste de Fortitude (CD 15), sofrerá em 1d6 minutos, 1d6 pontos na Constituição como dano inicial e secundário.

MAGIAS ARCANAS PREPARADAS (4/3/2): CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 - detectar magia, pasmar, som fantasmagórico (x2); 1° - armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano; 2° - invisibilidade (x2).

EQUIPAMENTO: adaga +1, sabre +1, arco longo +1 (com 20 flechas), corselete de couro batido +1, anel de proteção +1, manto élfico, botas élficas, amuleto de armadura natural +1, poção de curar ferimentos moderados, pergaminho com magia arcana teletransporte.

Os soldados drows sempre entram em combate com a magia armadura arcana já conjurada sobre si (as estatísticas já levam em conta essa proteção). Normalmente estão invisíveis (com a magia invisibilidade já lançada) até o momento do ataque. Caso precisem bater em retirada rapidamente, normalmente usam um pergaminho com a magia teletransporte (o soldado precisa fazer um teste de nível de conjurador contra CD 9 para ativar o pergaminho).

Volume 3

Correndo contra o tempo, Spark e sua equipe seguem para Marmo, pois Neece corre grande perigo!

PLANET checklist! DEZEMBRO 2006

TODOS OS MANGÁS DA LINHA PLANET MANGÁ SÃO IMPRESSOS EM PAPEL PISA BRITE 52 E TÊM DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.

ANGEL SANCTUARY 20

DE KAORI YUKI

- AVENTURA / DRAMA – 40 VOL.
- 112 PÁG – R$ 5,50
- FORM. 11,4 X 17,7 CM

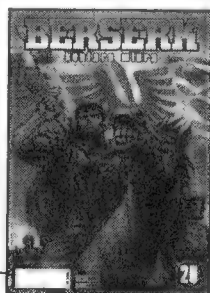
KAREKANO 6

DE MASAMI TSUDA

- ROMANCE / COMÉDIA / DRAMA
- FORMATO 11,4 X 17,7 CM
- 21 VOLUMES – 208 PÁG
- R$ 9,50.

BERSERK 20

DE KENTARO MIURA

- AVENTURA / TERROR / ADULTO
- FORMATO 13 X 18 CM
- PELO MENOS 60 VOLUMES
- 128 PÁGINAS
- R$ 5,90

LOBO SOLITÁRIO 24

DE KAZUO KOIKE E GOSEKI KOJIMA

- HISTÓRICO / DRAMA / ADULTO
- FORMATO 13 X 18 CM
- 312 PÁGINAS – R$ 12,90

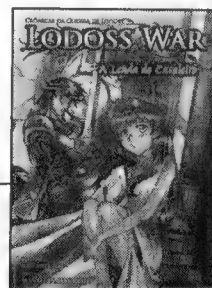
CRYING FREEMAN 3

DE KAZUO KOIKE E RYOICHI IKEGAMI

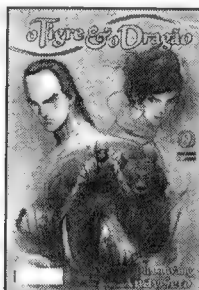
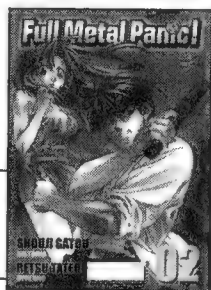
- AÇÃO / POLICIAL
- 10 VOL.UME
- 208 PÁGINAS
- R$ 9,50
- FORMATO 13 X 18 CM

LODOSS WAR – A LENDA DO CAVALEIRO 2

DE MASATO NATSUMOTO E RYO MYZUNO

- AVENTURA / FANTASIA
- FORM. 13 X 18 CM – 6 VOL.
- 192 PÁG. – R$ 9,50

FULLMETAL PANIC 2

DE RESTUO TATEO E SHOUJI GATOH

- AÇÃO / COMÉDIA – 176 PÁG.
- FORMATO 13 X 18 CM
- 9 VOL.UMES – R$ 9,50

O TIGRE E O DRAGÃO 10

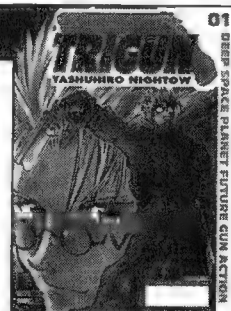
DE ANDY SETO E WANG DU LU

- HISTÓRICO / AVENTURA / DRAMA
- FORM. 13,7 X 20 CM – 12 VOL.
- 128 PÁG. – R$ 8,90

destaques do mês

TRIGUN 1 – DE YASUHIRO NIGHTOW

- AVENTURA / COMÉDIA – FORMATO 13 X 18 CM – ENTRE 176 E 192 PÁG. – 4 VOL. – R$ 9,50

O cara mais procurado e temido do mundo, capaz de destruir cidades inteiras, é uma calamidade ambulante! Perseguido pela justiça, por caça-prêmios e por companhias de seguros, tudo o que Vash quer é um pouco de sossego... Porém, ele parece ser misteriosamente perseguido pela desgraça!

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

A Lenda do Cavaleiro

PANINI GROUP
Diretor de Publicações: Marco M. Lupoi / Coordenador de Publicações: Luigi Mutti
PANINI BRASIL LTDA.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins / Diretor-Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra / Diretor de Marketing e Distribuição: Márcio Borges / Analistas de Marketing: Célia Regina Falavigna, Laura Quaglia e Luciana Takamura / Diretor de Operações e Editorial: Ivam Ataíde Faria.
PRODUÇÃO EDITORIAL MYTHOS EDITORA LTDA.
Diretores: Dorival Vitor Lopes e Helcio de Carvalho / REDAÇÃO Editor-Chefe: Helcio de Carvalho / Editora: Elza Keiko (manga@panini.com.br) / Tradutora: Kazuko Furuya / Revisora: Fati Campos / Assistentes Editoriais: Beth Kodama e Germana C. Viana / Editor de Arte: Flavio F. Soarez / Arte: Altair Sampaio, Caio Lopes, Denise Araujo, Julio C. Nogueira, Marcos Valério da Silva. / Coordenador de Produção: Ailton Alipio.
IMPRESSÃO Gráfica Cunha-Facchini Ltda.
DISTRIBUIDOR NACIONAL Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. R. Teodoro da Silva, 907 – Rio de Janeiro RJ / CEP 20563-900. Fone (21) 2195-3200.
PANINI BRASIL LTDA.
Administração Alameda Juari, 560 Centro Empresarial Tamboré CEP 06460-090 Barueri /SP/Brasil. Publicidade Hit Publish / Executiva de Contas Vivian Lanna vivian@publipanini.com.br Tel 5507-5775 Site www.publipanini.com.br
Redação e Correspondência para a Rua Diógenes Ribeiro de Lima, 753 São Paulo – SP – Brasil – CEP 05449-050 E-mail editorial: manga@panini.com.br
NÚMEROS ANTERIORES
atendimento.cliente@panini.com.br .
Lançamento DEZEMBRO/2006
LODOSS WAR - Crônicas da Guerra de Lodoss: A Lenda do Cavaleiro é uma minissérie em 6 edições mensais da Panini Brasil Ltda.

Bravo Leitor!

Esta aventura deve ser lida no sentido oriental. Comece pelo outro lado! Para ler as páginas, siga como indicado no exemplo.